ТЕНЬ

Когда утром следователи находят мертвое тело в наглухо закрытом изнутри помещении — по планете начинают ползти слухи о призраках, которых нельзя увидеть и от которых нельзя скрыться. Казалось бы, какая дикость, в столь развитой и продвинутый век.

Когда три из четырех крупнейших синдикатов Тао объединились, чтобы уничтожить Ледяного Дракона, уцелели совсем немногие. Они ушли в тень, найдя способ исчезнуть даже в таком наполненном информацией мире, как Тао. Спустя годы они вернулись, уничтожая виновных в падении своего синдиката и сея ужас в души врагов.

Ты и подобные тебе — карающая длань восставшего Ледяного Дракона. Официально вас не существует, вы растворяетесь в толпе и способны проникнуть в самые охраняемые убежища. Вы способны выслеживать свои цели там, где остальные обязательно потерпят неудачу. Ваш долг — покарать тех, из-за чьего предательства пал ваш синдикат.

Несмотря на то, что тебя нельзя остановить, тебе все-таки нужны соратники. Для большинства из них ты будешь всего лишь странным нелюдимым попутчиком, обладающий удивительной технологией невидимости, и только избранные узнают, кто ты на самом деле. Есть шанс, что после этого они захотят тебя убить.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Тао (Клоака): Ты принадлежишь синдикату Ледяной Дракон. Официально твой синдикат был уничтожен соперниками, но на самом деле он залег на дно, лишив себя чести и поставив задачу отомстить тем, кто сверг его. Ты — человек вне системы. Тот, кто опознает твою истинную натуру, всегда будет ожидать от тебя угрозу. Ты не можешь застать врасплох того, кто знает твое истинное призвание.

Персонаж для ролевой игры Грань Вселенной v1.1
Автор: Кирилл Румянцев
Иллюстрация: Игорь Есаулов.



ВНЕШНИЙ ВИД

Пустой, острый или ледяной взгляд

Капюшон, короткая стрижка или кибернетический имплант

Комбинезон, спортивный костюм или униформа

Гибкое, атлетическое или очень худое телосложение

СВЯЗИ

- ______________: Спас меня, когда все было потеряно.
- ______________: Знает правду о моем происхождении.
- ______________: Не знает, что я убила близкого ему.
- ______________: ______________________________
- ______________: ______________________________

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты получаешь парализатор (ближняя, оглушение, штатский), моноклинок (в упор, бесшумное, бронебойное), систему маскировки (делает тебя невидимой), коммуникатор, кредитный чип, два комплекта одежды и прочную сумку.

Выбери свое основное оружие:

- ☐ Плазменный пистолет с фазовым регулятором (ближняя и *средняя, игнорирует щит*);
- ☐ 2 Пистолета-пулемета TR-12 (*средняя, авто, можно атаковать 2 цели сразу, урон делишь сама, двуручное*);
- ☐ Снайперская винтовка (*дальняя, двуручное, урон +1 на 12+*).

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

Урон 2 | Припасы 2 | Благосостояние 1

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Невидимость: Особое маскировочное поле позволяет тебе становиться абсолютно невидимой как для глаз, так и для приборов. Это не делает тебя неосязаемой — на тебя могут случайно наткнуться, а если ты оставишь следы — тебя будут искать.

Прирожденный убийца: Когда ты атакуешь цель, не подозревающую о твоем присутствии, ты наносишь Урон +3.

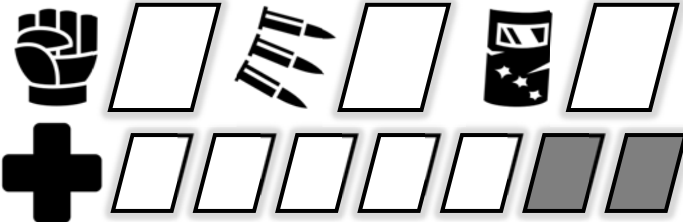
Адаптивный дисплей: Твои глазные яблоки заменены на имплант, который воспроизводит различную дополнительную информацию в зависимости от набора дополнительных сенсоров. Выбери 1:

- ☐ **Криминалистический анализатор**: Позволяет тебе проводить исследование места преступления — сбор и анализ отпечатков пальцев, следов ДНК, баллистических и других данных, которые обычно причисляют к разряду улик.
- ☐ **Тактический анализатор**: Позволяет тебе видеть «зоны видимости» союзников и противников. Также показывает силуэты людей, находящихся в радиусе 30 метров от тебя, даже если нет прямой зоны видимости (за стеной, например).
- ☐ **Эмпатический анализатор**: При общении ты «видишь» эмоциональное состояние собеседника в виде особого графика. Ты можешь понять, когда собеседник тебе врет или недоговаривает. Не факт, что это будет правдой, но обычно анализатор не ошибается.

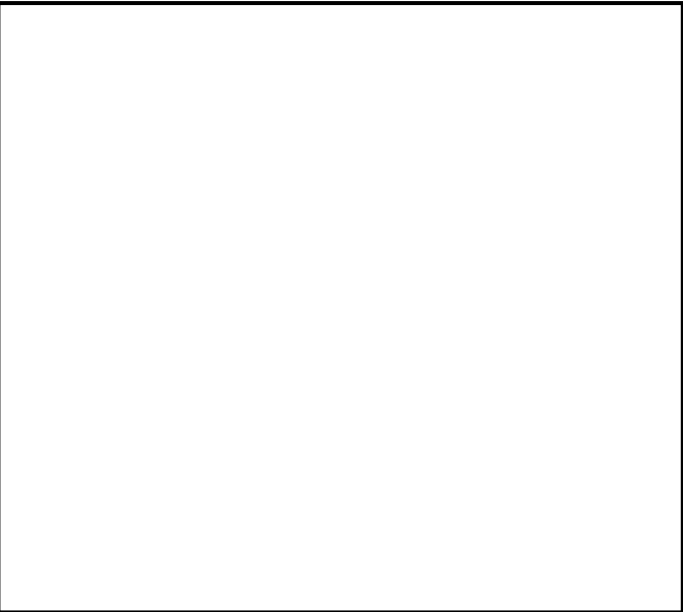
ИМЯ

ЯРОСТЬ НАВЫК

КОНТРОЛЬ РЕПУТАЦИЯ



СНАРЯЖЕНИЕ



БЛАГОСОСТОЯНИЕ

ФИШКИ ПРИБЫЛИ

EXP: УРОВЕНЬ:

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- ☐ **Адаптивное поле**: Ты можешь отключить маскировку, спроецировав защитный энергетический экран. Ты получаешь защита +2, но становишься видимой.
- ☐ **Кибер-паркур**: Ты можешь забираться по любым поверхностям, включая абсолютно ровные. Ты автоматически игнорируешь угрозу, когда кто-то пытается сбросить тебя с этой поверхности.
- ☐ **Мастер боевых искусств**: Твой урон в упор увеличивается на +1.
- ☐ **Карманник**: Когда ты достаешь что-то из или подкладываешь что-то в карман цели, твоя маскировка не раскрывается.
- ☐ **Мимикрия**: Ты можешь загрузить в память системы маскировки образ, который будет проецироваться поверх тебя. Все будут видеть и слышать не тебя, а образ. Чтобы сделать образ, необходимо наблюдать за целью в течение 12 часов (можно с перерывами).
- ☐ **Первый удар**: Когда ты атакуешь противника, который не подозревает о твоем присутствии, ты можешь один раз перебросить урон и выбрать лучший результат.
- ☐ **Подсистема «Икар»**: Ты не получаешь урон, падая с опасной высоты. Все, кто находятся в радиусе 10 метров от места приземления, получают урон и оглушены.
- ☐ **Специализация**: Выбери одну характеристику и понизь ее на 1. Выбери еще одну характеристику и увеличь ее на 2. Предела не существует. (*уникальный*)
- ☐ **Усиленные сенсоры 1**: Выбери еще 1 вариант для адаптивного дисплея.
- ☐ **Усиленные сенсоры 2**: Выбери еще 1 вариант для адаптивного дисплея.